DISTRICT DE FOOTBALL HAUTE GARONNE

U8 EST 2	D1/D2

ORGANISATION POUR PLATEAU U8 : 16 EQUIPES

Pour faciliter l'organisation du plateau et permettre à vos joueurs d'augmenter leur temps de jeu :

Veiller au dédoublement des équipes d'un même club pour avoir un nombre pair d'équipes participantes

Rotations toutes les **12** minutes *(possibilité de donner la gestion du temps à un parent)*

Toutes les rencontres débutent et se terminent en même temps par un coup de sifflet

OBLIGATOIRE = REMPLIR LA FEUILLE DE PLATEAU *Sous réserve d'arrêté municipal*

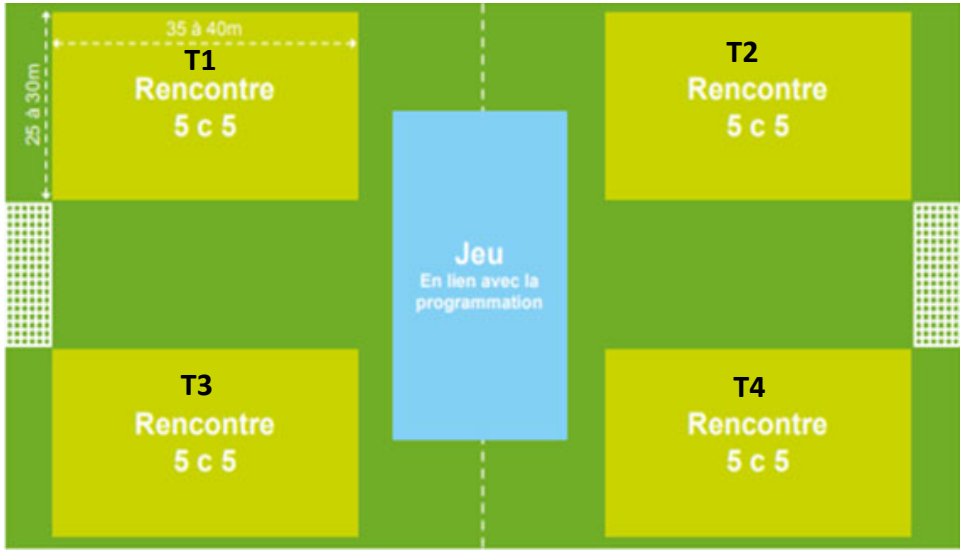
PROCHAINS PLATEAUX à 10h30		
DATE	CLUB	LIEU

CETTE FICHE EST UN EXEMPLE POUR LA 1 ERE JOURNEE DE PLATEAU / VOUS POUVEZ CHANGER LES CLUBS EN RESPECTANT LE NIVEAU DES EQUIPES

EQUIPES	NOM DE L'EQUIPE	NIVEAU	ROTATIONS / TERRAINS					
EQUIPE 1	BALMA 1	D1	1	Atelier	1	Atelier Educatif	1	DEPART
EQUIPE 2	HERSOISE 1	D1	1		2		2	
EQUIPE 3	CASTANET 2	D1	2		2		1	
EQUIPE 4	SAINT ORENS 1	D1	2		1		2	
EQUIPE 5	HERSOISE 2	D2	3		3		3	
EQUIPE 6	EFCV 4	D2	3		4		4	
EQUIPE 7	TLSE MONTAUDRAN 2	D2	4		4		3	
EQUIPE 8	BALMA 3	D2	4		3		4	
EQUIPE 9	TLSE MONTAUDRAN 1	D1	ARRIVEE	1	Atelier	1	Atelier Educatif	1
EQUIPE 10	EFCV 5	D1		1		2		2
EQUIPE 11	BALMA 2	D1		2		2		1
EQUIPE 12	CASTANET 3	D1		2		1		2
EQUIPE 13	HERSOISE 3	D2		3		3		3
EQUIPE 14	TLSE MONTAUDRAN 3	D2		3		4		4
EQUIPE 15	SAINT ORENS 2	D2		4		4		3
EQUIPE 16	HERSOISE 4	D2		4		3		4

DIMENSION DU TERRAIN U9 / U8

Longueur 35 à 45 m. et largeur 25 à 30 m.



EXEMPLE D'ATELIER

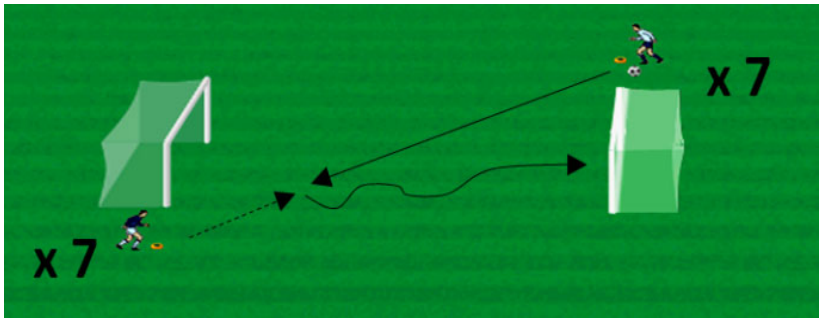
DUREE = 12 MINUTES

1 contre 1

Le joueur blanc adresse une passe au joueur bleu. Ce dernier dribble et cherche à aller marquer un but

Le joueur blanc défend son but. S'il récupère le ballon, il cherchera à marquer à son tour

Temps maxi de jeu 20 minutes

EXEMPLE

ORGANISATION